nintendo Wi-Fi connection

Wii™

MARIO KART™ Wii

SPIELANLEITUNG

Art.Nr. 2123040M/B&K/0308 [1006/NOE-D/RVL]

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher sein kannst, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.

Original Nintendo Seal of Quality™

Wir danken dir, dass du dich für die MARIO KART Wii™-Disc für dein Wii™-System entschieden hast.

WARNUNG: Bitte lies vor Inbetriebnahme des Nintendo® Hardware-Systems, der Disc oder des Zubehörs unbedingt die Gesundheits- und Sicherheitshinweise durch, die diesem Produkt beiliegen. Diese Anleitung enthält wichtige Sicherheitshinweise.

Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

Kompatibel mit EDTV/HDTV

Kompatibel mit 50Hz 60Hz

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT SOWOHL DEN 50HZ (576i)- ALS AUCH DEN 60HZ (480i)-MODUS.

DIESE SOFTWARE VERWENDET EINE SCHRIFTART, DIE ENTWEDER VON FONTWORK JAPAN, INC. ERSTELLT WURDE ODER AUF EINER SCHRIFTART DER FONTWORK JAPAN, INC. BASIERT, DIE AN DAS DESIGN DIESER SOFTWARE ANGEPASST WURDE.

WICHTIGER RECHTSHINWEIS

DIESES NINTENDO-SPIEL IST NICHT FÜR DEN GEBRAUCH MIT ILLEGALEM ZUBEHÖR VORGESEHEN. DURCH DEN GEBRAUCH SOLCHEN ZUBEHÖRS ERLISCHT DIE NINTENDO-PRODUKTGARANTIE. DAS KOPIEREN JEGLICHER NINTENDO-SPIELE IST ILLEGAL UND DURCH NATIONALE UND INTERNATIONALE GESETZE ZUM SCHUTZE GEISTIGEN EIGENTUMS STRENGSTENS VERBOTEN.

DIESES SPIEL WIRD IN DOLBY PRO LOGIC II WIEDERGEGEBEN. UM SPIELE, DIE MIT DEM DOLBY SURROUND PRO LOGIC II-LOGO GEKENNZEICHNET SIND, WIEDERZUGEBEN, IST EIN DOLBY SURROUND PRO LOGIC II-, DOLBY SURROUND PRO LOGIC- ODER DOLBY SURROUND PRO LOGIC IIx-RECEIVER ERFORDERLICH. DIESE RECEIVER SIND SEPARAT ERHÄLTLICH.

Nintendo

DOLBY PRO LOGIC II

© 2008 NINTENDO.

TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES.

BLUE MARBLE IMAGE COURTESY OF NASA.

© 2008 NINTENDO.

Inhalt

Vor dem Spiel 4
Steuerung 6
Optionen 12
Fahrer 13
Fahrtechnik 14
Items 16
Spielmodi 18
Nintendo Wi-Fi Connection 24
Mario Kart-Kanal 30
Credits 33

Update des Wii-Systems

Hinweis: Wenn du die Disc das erste Mal in deine Wii™-Konsole einschiebst, wird überprüft, ob dein Wii-System auf dem aktuellsten Stand ist. Falls nicht, erscheint automatisch der **Bildschirm für das Update des Wii-Systems**. Wähle O.K., um fortzufahren.

Beachte bitte, dass die Wii-Konsole über das aktuellste Update des Wii-Systems verfügen muss, um diese Disc abzuspielen.

1 Schiebe die MARIO KART Wii™-Disc korrekt in den Disc-Schacht der Wii-Konsole. Die Wii-Konsole schaltet sich daraufhin automatisch ein. Der abgebildete **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird angezeigt. Lies die Informationen auf diesem Bildschirm sorgfältig durch und drücke den A-Knopf.

Der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird auch dann angezeigt, wenn du die Disc erst nach dem Einschalten der Wii-Konsole einschiebst.

2 Zeige mit der Wii-Fernbedienung auf den **Disc-Kanal** im **Wii-Menü** und drücke den A-Knopf.

3 Der **Startbildschirm des Kanals** wird angezeigt. Wähle START aus und drücke den A-Knopf.

4 Es werden Informationen zur Handgelenksschlaufe angezeigt. Stelle sicher, dass die Handgelenksschlaufe fest sitzt und drücke anschließend den A-Knopf.

Der **Titelbildschirm** erscheint.

5 Drücke den A-Knopf, sobald der **Titelbildschirm** eingeblendet wird.

Dann gelangst du zur **Fahrerprofil-Auswahl** (Seite 5).

Auf dem **Titelbildschirm** kannst du auswählen, welchen Controller du zum Spielen verwenden möchtest. Schließe den gewünschten Controller an und drücke dann zur Bestätigung den A-Knopf auf dem entsprechenden Controller.

Wechselst du den Controller in einem **Menübildschirm**, wird ein Warnhinweis eingeblendet, wie hier rechts zu sehen. Drücke Ⓐ Bestätigen zur Bestätigung.

Hinweis: Controller können nicht während eines Spiels ausgewechselt werden. Um zum Nintendo GameCube™ Controller zu wechseln, musst du erst den **Titelbildschirm** aufrufen.

Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung der Wii-Konsole übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wenn für die Wii-Konsole bereits eine dieser Sprachen ausgewählt worden ist, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist eine Sprache für die Wii-Konsole ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel standardmäßig die englische Sprache verwendet. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich verändern, indem die Spracheinstellung der Wii-Konsole verändert wird. Bitte schlage in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

Fahrerprofil-Auswahl

Spielst du das Spiel zum ersten Mal, wählst du ein Profil aus, das mit NEU gekennzeichnet ist, und drückst Ⓐ Bestätigen. Möchtest du mit einem bereits angelegten Profil weiterspielen, wählst du einfach das entsprechende Profil aus und drückst Ⓐ Bestätigen.

Hinweis: Es können bis zu vier Profile angelegt werden.

ZURÜCK

OPTIONEN (Seite 12)

Fahrerprofil erstellen

Hast du in der **Fahrerprofil-Auswahl** ein Profil ausgewählt, das mit NEU gekennzeichnet ist, gelangst du zur **Mii-Auswahl**. Hier kannst du entweder ein Mii auswählen, das du im Mii-Kanal deiner Wii-Konsole gespeichert hast, oder eines der sechs vorgefertigten Gast-Miis. Sobald du ein Mii ausgewählt hast, wird dein Fahrerprofil ausgestellt und du gelangst zum **Hauptmenü** (Seite 18).

Hinweis: Du kannst das Mii eines Profils auch ändern, indem du das PROFIL-MENÜ (Seite 19) öffnest und dort die Option Mii ÄNDERN auswählst. Nähere Informationen zum Erstellen von Miis im Mii-Kanal findest du in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.

Speichern

In MARIO KART Wii werden dein Spielfortschritt, Rekorde und Errungenschaften in deinem Fahrerprofil automatisch gespeichert. Zum Speichern der Daten werden 23 freie Blöcke im Speicher deiner Wii-Konsole benötigt.

Hinweis: Nähere Informationen zum Löschen von Dateien aus dem Speicher der Wii-Konsole findest du in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen. Schalte während des Speichervorgangs nicht die Wii-Konsole aus oder drücke RESET. Speicherdaten können nicht auf eine externe SD Card übertragen werden.

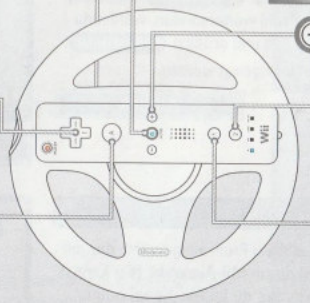
Steuerung

Mario Kart Wii unterstützt die Verwendung verschiedener Controller bzw. Gebrauchsmöglichkeiten der Wii-Fernbedienung. Bitte beachte, dass den Beschreibungen dieser Bedienungsanleitung die Steuerung mit dem Wii Wheel zugrunde liegt.

Nähere Informationen zur Steuerung findest du im Kapitel „Fahrtechnik" (Seite 14–15).

Wii Wheel™ (+Wii-Fernbedienung)

Orange eingefärbter Text verweist auf die Steuerung in Menüs.



B-Knopf
Driften
- Bremsen/Rückwärts fahren
- Zurück/Abbrechen

Steuerkreuz
Item verwenden
- Menüoption auswählen

A-Knopf
Rückspiegel
- Menüauswahl bestätigen

HOME-Knopf
HOME-Menü einblenden

Plus-Knopf
Pausenmenü einblenden

2-Knopf
Beschleunigen
- Menüauswahl bestätigen

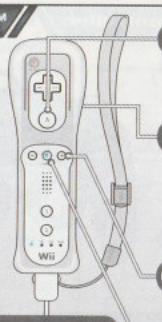
1-Knopf
Driften
- Bremsen/Rückwärts fahren
- Zurück/Abbrechen

Stunt
Das Wii Wheel während eines Sprungs kurz in eine beliebige Richtung kippen

Lenken
Das Wii Wheel nach links oder rechts drehen

Wheelie
Das Wii Wheel beim Bikefahren nach oben kippen (nach unten zum Beenden)

Wii-Fernbedienung und Nunchuk™



C-Knopf
Rückspiegel

Control Stick
Lenken
- Menüoption auswählen

Z-Knopf
Item verwenden

A-Knopf
Beschleunigen
- Menüauswahl bestätigen

B-Knopf
Driften
- Bremsen/Rückwärts fahren
- Zurück/Abbrechen

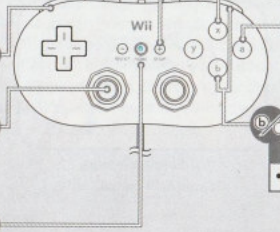
Plus-Knopf
Pausenmenü einblenden

HOME-Knopf
HOME-Menü einblenden

Stunt
Die Wii-Fernbedienung während eines Sprungs kurz in eine beliebige Richtung kippen

Wheelie
Die Wii-Fernbedienung beim Bikefahren nach oben kippen (nach unten zum Beenden)

Classic Controller



PLUS/START-Knopf
Pausenmenü einblenden

L-Taste
Item verwenden

L-Stick
Lenken
- Menüoption auswählen

HOME-Knopf
HOME-Menü einblenden

x-Knopf oder ZR-Knopf
Rückspiegel

a-Knopf
Beschleunigen
- Menüauswahl bestätigen

b-Knopf oder R-Taste
Driften
- Bremsen/Rückwärts fahren

Stunt
Im Sprung in eine beliebige Richtung auf dem Steuerkreuz drücken

Wheelie
Beim Bikefahren auf dem Steuerkreuz nach oben (zum Beenden nach unten) drücken

Hinweis: Um Menüpunkte auszuwählen, kannst du auch das Steuerkreuz verwenden. Durch Drücken des b-Knopfs kannst du Eingaben widerrufen oder zum vorherigen Bildschirm zurückkehren.

Nintendo GameCube Controller

L-Taste
Item verwenden

Control Stick
Lenken
• Menüoption auswählen

START/PAUSE
Pausenmenü einblenden

B-Knopf oder R-Taste
Driften
• Bremsen/Rückwärts fahren

X-Knopf oder Z-Knopf
Rückspiegel

A-Knopf
Beschleunigen
• Menüauswahl bestätigen

Stunt
Im Sprung in eine beliebige Richtung auf dem Steuerkreuz drücken

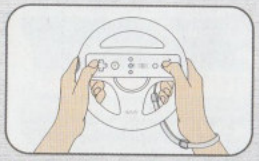
Wheelie
Beim Bikefahren auf dem Steuerkreuz nach oben (zum Beenden nach unten) drücken

Hinweis: Um Menüpunkte auszuwählen, kannst du auch das Steuerkreuz verwenden. Durch Drücken des B-Knopfs kannst du Eingaben widerrufen oder zum vorherigen Bildschirm zurückkehren.

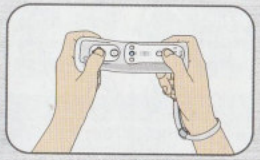
Hinweis: Nähere Informationen über das Anschließen der jeweiligen Controller an die Wii-Konsole findest du entweder in der Wii-Bedienungsanleitung oder in den entsprechenden Bedienungsanleitungen der Controller.

Gebrauchsmöglichkeiten der Wii-Fernbedienung

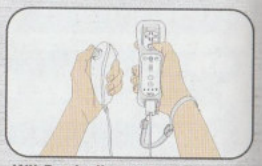
• Die Wii-Fernbedienung kann allein oder in Kombination mit anderem Wii-Zubehör verwendet werden.



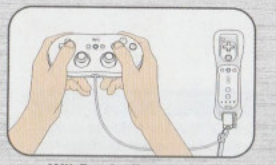
Wii-Fernbedienung und Wii Wheel



Wii-Fernbedienung – waagerecht ausgerichtet



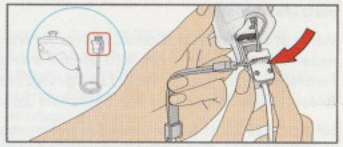
Wii-Fernbedienung und Nunchuk

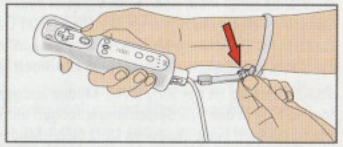


Wii-Fernbedienung und Classic Controller (separat erhältlich)

Auch mit dem Nintendo GameCube Controller (separat erhältlich) spielbar

ACHTUNG – HANDGELENKSSCHLAUFE VERWENDEN



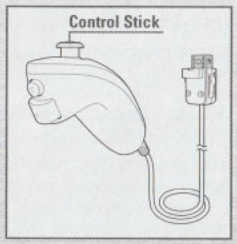


Führe die Schnur der Handgelenksschlaufe der Wii-Fernbedienung durch den Haken. Stecke den Nunchuk-Stecker in den Erweiterungsanschluss an der Unterseite der Wii-Fernbedienung. Führe deine Hand durch die Handgelenksschlaufe der Wii-Fernbedienung und nimm die Wii-Fernbedienung sicher in die Hand. Justiere den Stopper, so dass die Schlaufe sich nicht vom Handgelenk lösen kann. Gib Acht, den Stopper nicht übermäßig festzuziehen. Es genügt, wenn die Schlaufe nicht verrutschen kann.

VORSICHT: Halte die Wii-Fernbedienung und das Nunchuk stets sicher in der Hand. Bitte verwende stets die Wii-Fernbedienungshülle (RVL-022) und die Handgelenksschlaufe der Wii-Fernbedienung, um zu verhindern, dass dir die Wii-Fernbedienung beim Spielen aus der Hand gleitet und dadurch Schäden an der Umgebung sowie der Wii-Fernbedienung entstehen oder andere Personen verletzt werden. Die Wii-Fernbedienungshülle bietet Schutz, falls die Wii-Fernbedienung beim Spielen versehentlich aus der Hand gleitet oder fallen gelassen wird. Achte bitte auf ausreichenden Abstand zu anderen Personen oder Gegenständen, wenn du Wii-Spiele spielst. Unterbrich das Spiel und trockne deine Hände, sollten diese verschwitzt oder feucht sein. Vermeide es außerdem, mit der Wii-Fernbedienung stärker zu schwingen als notwendig, da die Wii-Fernbedienung durchaus auch auf weniger schwungvolle Bewegungen reagiert. Stelle sicher, das Nunchuk wie beschrieben vorzubereiten. Verwende den Haken am Nunchuk-Stecker gemeinsam mit der Schnur der Handgelenksschlaufe, um zu verhindern, dass sich der Nunchuk-Stecker vom Erweiterungsanschluss der Wii-Fernbedienung löst und gegen andere Gegenstände oder Personen schlägt.

WARNUNG: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Die Handgelenksschlaufe der Wii-Fernbedienung und das Kabel des Nunchuks können sich um den Hals schnüren.

Wiederherstellung der neutralen Position für das Nunchuk



HINWEIS: Sollte sich der Control Stick beim Einschalten bzw. beim Anschließen an die Wii-Fernbedienung nicht in der neutralen Position befinden, so wird diese falsche Position als neutrale Position übernommen. Dies führt zu einer Fehlfunktion der Steuerung. Lass den Control Stick in die zentrale Position zurückkehren und drücke auf der Wii-Fernbedienung gleichzeitig für drei Sekunden die A-, B-, Plus- und Minus-Knöpfe, um die neutrale Position wiederherzustellen.

Um dies zu verhindern, bewege den Control Stick in den folgenden Fällen nicht:
• beim Einschalten der Wii-Konsole
• beim Anschließen des Nunchuks an die Wii-Fernbedienung
• beim Starten von Kanälen im **Wii-Menü**
• beim Beenden von Wii-Software bzw. Verlassen von Kanälen und Zurückkehren zum **Wii-Menü**.

60Hz (480i)-Modus

Kompatibel mit 50Hz 60Hz

Vielen ist der Unterschied zwischen dem 50Hz- und dem 60Hz-Modus nicht bekannt. Da die meisten neueren Fernsehgeräte den 60Hz-Modus unterstützen, lohnt es sich, herauszufinden, ob dein Fernseher kompatibel ist. Vereinfacht gesagt bezieht sich der Begriff Hz (Hertz) auf die Anzahl der Bilder, die pro Sekunde auf dem Bildschirm dargestellt werden.

50Hz stellt 25 Bilder pro Sekunde dar, wohingegen 60Hz annähernd 30 Bilder pro Sekunde darstellt. Dies klingt nicht nach einem gravierenden Unterschied, allerdings ist die Qualitätsverbesserung auf dem Bildschirm eindeutig zu sehen. Die 60Hz (480i)-Darstellung bietet Spielern eine qualitativ hochwertigere Bilddarstellung. Besondere Merkmale sind die sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern und eine optimale Spielgeschwindigkeit, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen.

Standardmäßig ist der 50Hz (576i)-Modus ausgewählt. Um den 60Hz (480i)-Modus zu aktivieren, wähle diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Manche, in erster Linie ältere, Fernsehgeräte können jedoch keine Spiele im 60Hz (480i)-Modus darstellen. Daher kann es bei einem kleinen Prozentsatz der Spieler zu Schwierigkeiten bei der Darstellung dieses Spiels auf ihren Fernsehgeräten kommen. Um herauszufinden, ob dein Fernsehgerät den 60Hz (480i)-Modus darstellen kann, schlage bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wende dich an den zuständigen Hersteller.

Sollte nach dem Wechsel zum 60Hz (480i)-Modus der Bildschirm schwarz bleiben oder ein verzerrtes Bild darstellen, ist es wahrscheinlich, dass dein Fernseher den 60Hz (480i)-Modus nicht unterstützt. Wenn du den RESET-Knopf der Wii-Konsole betätigst, während du unten auf dem Steuerkreuz gedrückt hältst, startet das Wii-System im 50Hz (576i)-Modus neu. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhältst du in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.

Wenn du zum Anschluss ein Wii-RGB-Kabel (RVL-013) (separat erhältlich) verwendest und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und eine PAL60-Kompatibilität verfügt, oder wenn du zum Anschluss ein Wii-Komponenten-Video-Kabel (RVL-011) (separat erhältlich) verwendest und das Fernsehgerät über einen Komponenten-Eingang verfügt, erfolgt eine wesentlich schärfere Bildwiedergabe.

EDTV/HDTV (480p)-Modus – Progressive Scan

Kompatibel mit EDTV HDTV

Die EDTV/HDTV (480p)-Darstellung erfolgt progressiv und bietet Spielern die qualitativ hochwertigste Bilddarstellung. Besondere Merkmale sind die gestochen scharfe Bildwiedergabe und eine optimale Spielgeschwindigkeit mit stark reduziertem Flimmern, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen. Wir von Nintendo möchten, dass die Spieler unsere Spiele unter den bestmöglichen Bedingungen erleben.

Abhängig von der Kombination des verwendeten Kabels und des Fernsehgerätes kann es jedoch sein, dass dieser Modus nicht dargestellt werden kann. Schlage bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wende dich an den Hersteller, um zu erfahren, ob dein Fernsehgerät über die erforderliche Progressive Scan-Technik verfügt. Stelle außerdem sicher, das Wii-Komponenten-Video-Kabel (RVL-011) (separat erhältlich) zu verwenden und Progressive Scan am Fernsehgerät zu aktivieren, wenn du diesen Modus auswählst.

Standardmäßig ist der 50Hz (576i)-Modus ausgewählt. Um den EDTV/HDTV (480p)-Modus zu aktivieren, wähle diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhältst du in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.

Registrieren der Wii-Fernbedienung an der Wii-Konsole

Um die Wii-Fernbedienung an einer Wii-Konsole zu verwenden, muss sie zunächst registriert werden. Die im Lieferumfang der Wii-Konsole befindliche Wii-Fernbedienung ist bereits ab Werk an der Konsole registriert. Der **Standard-Modus** wird verwendet, wenn weitere Wii-Fernbedienungen an der Wii-Konsole registriert werden sollen oder wenn du deine ursprüngliche Wii-Fernbedienung erneut registrieren willst. Die Registrierung ist notwendig, damit die Wii-Fernbedienung mit der Wii-Konsole kommunizieren kann.

Standard-Modus – Nach erfolgter Registrierung bleibt die Wii-Fernbedienung so lange an der Wii-Konsole registriert, bis die Einstellungen durch eine Registrierung dieser Wii-Fernbedienung an einer anderen Konsole überschrieben werden.

Einmal-Modus – Dieser Modus ermöglicht den vorübergehenden Gebrauch deiner Wii-Fernbedienung an einer anderen Wii-Konsole sowie den Gebrauch der Wii-Fernbedienung eines Freundes an deiner Wii-Konsole. **Die in der Wii-Fernbedienung gespeicherten Einstellungen zur Registrierung im Standard-Modus werden dadurch nicht überschrieben.** In diesem Modus bleibt die Wii-Fernbedienung mit der Wii-Konsole verbunden, solange sie eingeschaltet ist. Sobald die Wii-Konsole ausgeschaltet wird, geht die Registrierung an der Wii-Konsole verloren.

- An einer Wii-Konsole können bis zu 16 Wii-Fernbedienungen gleichzeitig registriert sein – zehn im **Standard-Modus** und sechs im **Einmal-Modus**.
- Nur eine im **Standard-Modus** registrierte Wii-Fernbedienung kann die Konsole ein- oder ausschalten.

Registrierung via Einmal-Modus

HINWEIS: Die Verwendung dieses Modus setzt die Registrierungskonfigurationen aller Wii-Fernbedienungen außer Kraft, bis die Wii-Konsole ausgeschaltet wird. Wird die Wii-Konsole danach wieder eingeschaltet, treten die Konfigurationen des **Standard-Modus** wieder in Kraft.

1. Drücke den HOME-Knopf an einer Wii-Fernbedienung, die an der Wii-Konsole registriert ist.
2. Wähle die Option Wii-FB-EINSTELLUNGEN aus dem **HOME-Menü** aus und wähle danach die Option NEU ANMELDEN aus.
3. Drücke gleichzeitig den 1- und den 2-Knopf auf der Wii-Fernbedienung, die an der Wii-Konsole registriert werden soll. **Die Reihenfolge, in der die Wii-Fernbedienungen registriert werden, bestimmt, wer Spieler 1, Spieler 2 usw. ist.**
4. Die Spieler-LED blinkt während des Registrierungsvorganges. Halte die Knöpfe gedrückt, bis das Blinken aufhört. Dadurch wird signalisiert, dass die Verbindung eingerichtet wurde.

Weitere Informationen zur Registrierung erhältst du in der Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems.

Wähle einen Menüpunkt und drücke Ⓐ Bestätigen.

GCN CONTROLLER RUMBLE

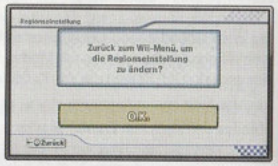
Schalte die Rumble-Funktion des Nintendo GameCube Controllers ein oder aus.

NINTENDO Wi-Fi CONNECTION

Ändere verschiedene Einstellungen bezüglich der Nintendo Wi-Fi Connection.

REGIONSEINSTELLUNG

Über diesen Menüpunkt gelangst du zum **Wii-Menü**, um in den Wii-Systemeinstellungen eine Region anzugeben.



LAND/REGION-INFO

Hier kannst du entscheiden, ob Informationen über deine Landesflagge und Region für andere Spieler einsehbar sind, während du mit der Nintendo Wi-Fi Connection verbunden bist.

INFO-SERVICE

Nimm die gewünschten Einstellungen für den Info-Service vor (Informationen, die vom Mario Kart-Kanal an deine Wii-Pinnwand gesendet werden).

DATENFREIGABE

Entscheide, ob du erlaubst, dass dein Mii, Spitzname und deine Geistdaten automatisch an Nintendo gesendet werden, wenn du mit der Nintendo Wi-Fi Connection verbunden bist.

Hinweis: Wenn du dich gegen die Datenfreigabe während der Verbindung mit der Nintendo Wi-Fi Connection entscheidest (NEIN), kannst du Mario Kart Wii nicht via Nintendo Wi-Fi Connection spielen.

Mii-INFO

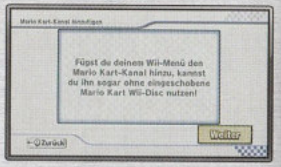
Entscheide, ob Miis, die von anderen Spielern erstellt wurden, während der Verbindung mit der Nintendo Wi-Fi Connection dargestellt werden dürfen.

Hinweis: Wenn du die Darstellung von Miis anderer Spieler während der Verbindung mit der Nintendo Wi-Fi Connection nicht erlaubst (NEIN), werden Miis dargestellt, die Nintendo erstellt hat.

MARIO KART-KANAL HINZUFÜGEN

Du kannst deinem **Wii-Menü** den Mario Kart-Kanal hinzufügen.

Hinweis: Falls nicht ausreichend Platz im Speicher deines Wii-Systems vorhanden oder dein **Wii-Menü** belegt ist, kannst du den Mario Kart-Kanal deinem **Wii-Menü** nicht hinzufügen.



Mittel

Mario

Mario hat sich mittlerweile einen Namen als Kartfahrer gemacht. Er ist sowohl auf dem Kart als auch auf dem Bike ein echtes Naturtalent!

Mittel

Luigi

Er ist zwar Marios jüngerer Bruder, aber geschwisterliche Bande verlieren bei echten Rennprofis jegliche Bedeutung.

Leicht

Toad

Ein weiterer Mario Kart-Profi, der auf der Wii-Konsole wieder zu Höchstform ‚auffährt'!

Schwer

Bowser

Marios Erzfeind steht der Sinn nach noch mehr Chaos und Zerstörung! Hat Bowser Benzin im Blut, um der Schnellste von allen zu werden?

Gewichtsklassen

Die Protagonisten werden in drei Gewichtsklassen eingeteilt: Leicht, Mittel und Schwer. In der untenstehenden Tabelle siehst du, wo die Stärken der jeweiligen Klasse liegen. Je mehr Sterne desto besser. Die Gewichtsklasse eines Fahrers bestimmt, welche Fahrzeuge ihm zur Verfügung stehen. Und auch die Fahrzeuge haben unterschiedliche Eigenschaften.

	Beschleunigung	Tempo	Handling
Leicht	★★★	★	★★★
Mittel	★★	★★	★★
Schwer	★	★★★	★

Hinweis: Im Verlauf des Spiels kannst du weitere Fahrer und Fahrzeuge freispielen.

Fahrtechnik

Nachstehend ein paar Hinweise zur Fahrtechnik, um Mario Kart Wii voll auszukosten. Es gibt zwei Arten von Fahrzeugen: Karts und Bikes. Manche Techniken lassen sich ausschließlich mit einem Fahrzeugtyp ausüben.

Die folgenden Beschreibungen der unterschiedlichen Fahrtechniken werden anhand der Steuerung mit dem Wii Wheel oder der Wii-Fernbedienung (waagerechte Ausrichtung) erklärt. Das (2) Beschleunigen -Symbol steht zum Beispiel für den 2-Knopf, was aber nur für die Steuerung mit dem Wii Wheel oder der Wii-Fernbedienung (waagerechte Ausrichtung) gilt. Verwendest du einen anderen Controller (**Seite 7–8**), dann sieh bitte nach, welchem Steuerelement Beschleunigen zugewiesen ist.

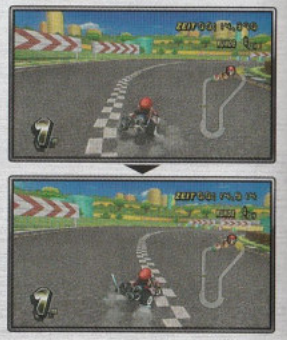
Turbo-Start

Halte (2) Beschleunigen im richtigen Moment während des Countdowns gedrückt, um gleich beim Start ordentlich Gas zu geben.

Driften

Beim Driften vollführst du einen Power-Slide in die Richtung, in die du das Steuerkreuz drückst. Zum Driften drückst du kurz (1) Driften, während du (2) Beschleunigen gedrückt hältst und das Wii Wheel in die gewünschte Richtung drehst. Durch das Driften kannst du Kurven fahren, ohne Tempo zu verlieren. Und während des Driftens kannst du immer noch lenken.

Hinweis: Ist dein Drift-Modus (**Seite 20**) auf AUTOMATIK gestellt, driftest du automatisch beim Kurvenfahren.



Mini-Turbo

Bei dieser Technik erhältst du einen kurzen Temposchub nach dem Driften. Wenn du eine Weile driftest, sprühen Funken von den Reifen. Sobald sich diese Funken blau färben, kannst du (1) Driften loslassen. Dadurch wird ein Mini-Turbo ausgelöst und du erhältst einen kleinen Temposchub.

Hinweis: Diese Technik lässt sich nur ausführen, wenn dein Drift-Modus (**Seite 20**) auf MANUELL gestellt ist.

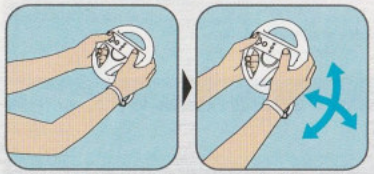
Super-Mini-Turbo

Wenn du weiterdriftest, während blaue Funken von deinen Reifen sprühen, färben sich die Funken bald orange. Lässt du dann (1) Driften los, löst du einen Super-Mini-Turbo aus und du erhältst einen etwas längeren Temposchub als bei einem normalen Mini-Turbo.

Hinweis: Diese Technik lässt sich nur ausführen, wenn dein Drift-Modus (**Seite 20**) auf MANUELL gestellt ist und wenn du ein Kart fährst.

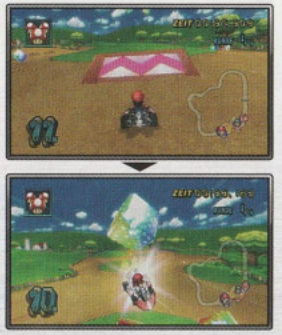
Stunt

Vollführe mit der entsprechenden Aktion genau in dem Moment, in dem du von einer Rampe springst, einen Stunt in der Luft. Es gibt unterschiedliche Stunts. Ist er geglückt, erhältst du einen kleinen Temposchub bei der Landung.



Kippe das Wii Wheel genau im Sprung...

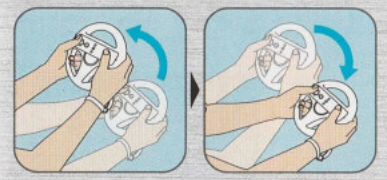
...nach links, rechts, oben oder unten.



Wheelie

Löst du einen Wheelie aus, während du ein Bike fährst, dann fährst du nur noch auf dem Hinterreifen. Während eines Wheelies wirst du etwas schneller. Stößt du dabei allerdings gegen einen anderen Fahrer, verlierst du Geschwindigkeit und die Kontrolle über dein Bike. Auch die Lenkung ist während eines Wheelies etwas schwerfälliger. Löse einen Wheelie-Stopp aus, um den Wheelie zu beenden und normal weiterzufahren.

Hinweis: Diese Technik lässt sich nur auf einem Bike ausführen.



Wheelie

Wheelie-Stopp

Items

Während eines Spiels kannst du diverse Items aufnehmen. Jedes hat einen speziellen Effekt.

Hinweis: Bist du im Team (in einem **Wettkampf** oder **Versus-Rennen**, Seite 22) haben manche Items keine Wirkung auf deine Teammitglieder.

Items aufnehmen

Nimm ein Item auf, indem du durch eine Item-Box fährst. Der Zufall bestimmt, welches Item du erhältst.

Wenn du bereits ein Item besitzt, kannst du erst nach dessen Verwendung ein weiteres aufnehmen. Allerdings lassen sich manche Items vor ihrer Verwendung schon einmal in Position bringen bzw. auslegen, sodass du ein weiteres Item aufnehmen kannst.

Hinweis: Du kannst dieses weitere Item erst nach Einsatz des ersten verwenden.

Items verwenden

Items verwendest du, indem du Item verwenden drückst.

Items auslegen

Manche Items kannst du schon einmal in Position bringen, bevor du sie tatsächlich verwendest. Dabei fungieren manche Items wie ein Schutzschild. Drei Grüne Panzer zum Beispiel bilden einen Schutzschild, wenn du Item verwenden drückst. Andere Items, wie zum Beispiel Bananen, können nur ausgelegt werden, wenn du Item verwenden gedrückt hältst.

Items werfen

Manche Items können nach vorn oder hinten geworfen werden. Drücke dazu entweder Item verwenden oder Item verwenden. Das funktioniert nur mit bestimmten Items.

Hinweis: Verwendest du nicht das Wii Wheel oder die Wii-Fernbedienung (waagerechte Ausrichtung), sondern einen anderen Controller, wirfst du Items nach vorn oder hinten, indem du gleichzeitig den Knopf zum Verwenden von Items und den Control Stick (Nunchuk/Nintendo GameCube Controller) bzw. den L-Stick (Classic Controller) nach oben oder unten drückst.

Wirst du an- oder umgefahren, verlierst du deine Items. Wenn du über ein Item fährst, das so auf der Straße landet, tritt sein Effekt sofort ein.

Itemliste

! = Item kann ausgelegt werden.

Banane/Drei Bananen ! Wer über eine Banane fährt, wird sich mehrmals um die eigene Achse drehen. Nachdem du Drei Bananen ausgelegt hast, drücke jeweils Item verwenden, um die Bananen einzeln zu werfen.

Grüner Panzer/Drei Grüne Panzer ! Verfolgt eine gerade Linie und trifft auf das Erste, was sich in seiner Bahn befindet. Nachdem du Drei Grüne Panzer ausgelegt hast, drücke jeweils Item verwenden, um die Panzer einzeln abzuwerfen.

Roter Panzer/Drei Rote Panzer ! Verfolgt automatisch den nächsten Fahrer vor dir. Nachdem du Drei Rote Panzer ausgelegt hast, drücke jeweils Item verwenden, um die Panzer einzeln abzuwerfen.

Bob-omb ! Explodiert kurz nach Verwendung oder sobald sich ein Fahrzeug nähert. Jedes Fahrzeug im Explosionsradius überschlägt sich oder dreht sich um die eigene Achse.

Stachi-Panzer Verfolgt den Fahrer, der momentan Erster ist, und explodiert, sobald er sein Ziel erreicht. Jedes Fahrzeug im Explosionsradius überschlägt sich oder dreht sich um die eigene Achse.

Schwindel-Box ! Sieht einer normalen Item-Box zum Verwechseln ähnlich, doch wer sie berührt, überschlägt sich.

Turbo-Pilz/Drei Turbo-Pilze Verhilft zu einem kleinen Temposchub. Drei Turbo-Pilze verhelfen zu drei kleinen Temposchüben.

Goldener Turbo-Pilz Damit kannst du eine Zeit lang kurze Temposchübe machen. Drücke einfach so lange wiederholt Item verwenden, um die Temposchübe auszulösen, bis der Goldene Turbo-Pilz aufgebraucht ist.

Kugelwilli Verwandelt den Anwender für kurze Zeit in Kugelwilli, der dem Kurs folgend durch die Luft jagt und dabei alle Fahrzeuge umnietet, die ihm in die Quere kommen.

Blooper Spritzt seine Tinte auf alle Fahrer, die sich vor dir befinden, und behindert dabei die Sicht deiner Kontrahenten.

Blitz Lässt alle Mitfahrer rotieren, wobei jeder seine Items fallen lässt und für kurze Zeit schrumpft.

Superstern Macht dich kurzzeitig unverwundbar. In diesem Zustand bist du für kurze Zeit etwas schneller und kannst andere Fahrer einfach aus dem Weg räumen.

Maxi-Pilz Lässt dich und dein Fahrzeug für kurze Zeit zum Riesen werden. Als Riese fährst du geringfügig schneller und kannst alle Gegner platt fahren.

POW-Block Erst wackelt der Bildschirm kurz und ein Warnsymbol wird eingeblendet. Dann wird ein enormes Beben ausgelöst, das alle am Boden befindlichen Fahrzeuge, die vor dir fahren, hochwirft und herumwirbelt.

Wolkenblitz Über dem Kopf desjenigen, der dieses Item aufnimmt, erscheint eine kleine Gewitterwolke. Nach einer gewissen Zeit schießt ein Blitz aus dieser Wolke herunter. Wenn du einen anderen Fahrer berührst, bevor das passiert, wird der andere vom Blitz getroffen.

Spielmodi

In Mario Kart Wii gibt es vier verschiedene Spielmodi. Welche Modi zur Verfügung stehen, hängt davon ab, ob du EINSPIELER oder MEHRSPIELER wählst.

	Einspieler	Mehrspieler
GRAND PRIX (Seite 20)	✓	–
ZEITFAHREN (Seite 21)	✓	–
VERSUS-RENNEN (Seite 22)	✓	✓
WETTKAMPF (Seite 22)	✓	✓

Hauptmenü

Hier stehen dir folgende Spielmodi zur Auswahl: EINSPIELER, MEHRSPIELER (für zwei bis vier Spieler) und NINTENDO WFC (für einen oder zwei Spieler). Du gelangst hier auch zum MARIO KART-KANAL. Wähle die gewünschte Option aus und drücke Ⓐ Bestätigen.

PROFIL-MENÜ

EINSPIELER	Ein Modus für einen einzelnen Spieler, in dem vier Einspieler-Modi zur Auswahl stehen.
MEHRSPIELER	Ein Modus, in dem zwei bis vier Spieler miteinander spielen können. Es stehen zwei Mehrspieler-Modi zur Auswahl.
NINTENDO WFC (Seite 24)	In diesem Modus kannst du allein oder gemeinsam mit anderen Spielern aus der ganzen Welt spielen. Bis zu zwei Spieler können sich gleichzeitig über dieselbe Wii-Konsole mit der Nintendo Wi-Fi Connection verbinden und gemeinsam an Rennen oder Wettkämpfen für bis zu 12 Spieler teilnehmen.
MARIO KART-KANAL (Seite 30)	Hier kannst du Ranglisten, Wettbewerbsdaten und mehr einsehen.

PROFIL-MENÜ

Wähle REKORDE, Mii ÄNDERN oder PROFIL LÖSCHEN und drücke Ⓐ Bestätigen.

REKORDE

Betrachte die Spielstatistik, die in dem ausgewählten Fahrerprofil gespeichert wurde.

Mii ÄNDERN

Ändere hier das Mii des ausgewählten Fahrerprofils. Wähle das Mii, das du ändern möchtest, und drücke Ⓐ Bestätigen.

PROFIL LÖSCHEN

Lösche hier das momentan ausgewählte Profil. Wähle JA und drücke Ⓐ Bestätigen, wenn du das Profil wirklich löschen möchtest. Aber Vorsicht! Wenn du ein Fahrerprofil löschst, gehen auch alle Rekorde, Spieldaten und Freundescodes verloren, die im Zusammenhang mit diesem Profil gespeichert sind.

Hinweis: Ein gelöschtes Fahrerprofil ist unwiederbringlich verloren!

Mehrspieler

In einem Mehrspieler-Spiel wird der Bildschirm entsprechend der teilnehmenden Fahrer unterteilt.

Registrieren der Controller an der Wii-Konsole

Bevor du ein Mehrspieler-Spiel startest, müssen die Controller der Mitspieler (Spieler 2–4) angeschlossen bzw. registriert werden. Drücke Ⓐ Bestätigen für jeden zusätzlichen Spieler auf dem jeweils via **Standard-Modus** an der Wii-Konsole registrierten Controller.

Hinweis: Drücke den Plus-Knopf im **Controller-Registrierungsbildschirm**, um zusätzliche Wii-Fernbedienungen via **Einmal-Modus** zu registrieren. Drücke gleichzeitig den 1-Knopf und 2-Knopf auf der entsprechenden Wii-Fernbedienung.

Hinweis: Spieler 1 nimmt die Auswahl der Menüpunkte und deren Bestätigung vor, mit Ausnahme der Fahrer- und Fahrzeugauswahl, Team-Einstellungen (nur im **Teamrennen-Modus**) und des **Drift-Modus**.

GRAND PRIX

Dieser Modus besteht aus acht Cups mit jeweils vier Kursen. In jedem Cup musst du alle vier Kurse fahren und deine elf Kontrahenten in der Punktejagd übertrumpfen.

Rennstart

Motorklasse-Auswahl

Es gibt drei Motor- bzw. Hubraum-Klassen. Bei Klasse 50 ccm fahren nur Karts, bei 100 ccm nur Bikes und bei 150 ccm stehen beide Fahrzeugtypen zur Auswahl.

Fahrerauswahl

Wähle hier den gewünschten Fahrer aus.

Hinweis: Im Laufe des Spiels kannst du mehr Fahrer freischalten.

Fahrzeugauswahl

Wähle hier das gewünschte Fahrzeug aus.

Hinweis: Welche Fahrzeuge zur Auswahl stehen, hängt von der Gewichtsklasse (Seite 13) des Fahrers ab, den du gewählt hast. Im Laufe des Spiels kannst du mehr Fahrzeuge freischalten.

Drift-Modus

Wählst du AUTOMATIK, driftest du automatisch. Wählst du MANUELL, musst du selbst driften.

Cup-Auswahl

Wähle hier den Cup deiner Wahl.

Und los geht's!

Bildschirminformation

Ergebnisbildschirm

Am Ende eines Rennens werden die Punkte entsprechend der Platzierungen vergeben. Die endgültige Platzierung am Ende des Cups berechnet sich aus der Summe der erhaltenen Punkte aller vier Kurse. Der Erstplatzierte erhält einen Gold-, der Zweitplatzierte einen Silber- und der Drittplatzierte einen Bronzepokal. Auch die Fahrtechnik wird bewertet.

Aktuelle Punkte

Rangwertung

★★★ ★★ ★ A B C D E

Perfekt — Geht so

ZEITFAHREN

Fahre allein und versuche den ausgewählten Kurs schnellstmöglich zu fahren.

Geistdaten

Deine besten Zeiten eines Kurses im **Zeitfahren-Modus** werden als Geistdaten gespeichert. Wählst du nach Auswählen des Kurses GEGEN DEN GEIST ANTRETEN, kannst du gegen die Geistdaten fahren, die für diesen Kurs gespeichert wurden.

Geistdaten

Geistdaten speichern

Fährst du einen Kurs und stellst einen neuen Rekord im **Zeitfahren-Modus** auf, wird dieser automatisch als Geistdaten gespeichert. Du kannst alle Geistdaten-Rekorde in den Ranglisten (Seite 31) ansehen.

Hinweis: Für jeden Kurs kann nur ein Geistdaten-Rekord gespeichert werden. Schlägst du den Geistdaten-Rekord, wird dieser überschrieben. Du kannst also denselben Rekord nicht erneut überbieten.

VERSUS-RENNEN

Im **Einspieler-Modus** fährst du gegen computergesteuerte Fahrer, während du im **Mehrspieler-Modus** gegen bis zu drei Freunde antreten kannst.

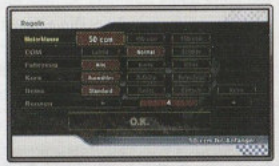
Auswahl des Renntyps

SOLORENNEN Jeder kämpft für sich allein um die meisten Punkte.

TEAMRENNEN Ihr kämpft im Team um die meisten Punkte.

Regelauswahl (Versus-Rennen)

Folgende Regeln können im Versus-Rennen eingestellt werden.



HUBRAUM	Zur Auswahl stehen: 50 CCM, 100 CCM oder 150 CCM.
COM	Der Schwierigkeitsgrad der COM-Fahrer: LEICHT, NORMAL oder SCHWER. **Hinweis:** Im **Mehrspieler-Modus** kannst du auch einstellen, dass KEINE COM-Fahrer teilnehmen.
FAHRZEUG	Wähle ALLE, KARTS oder BIKES. **Hinweis:** Diese Einstellung wirkt sich nur auf die COM-Fahrer aus.
KURS	Die Kurse kannst du selbst AUSWÄHLEN, ZUFÄLLIG wählen lassen oder du fährst sie in REIHENFOLGE.
ITEMS	Wähle aus vier Arten des Auftretens von Items. STANDARD: Alle Items erscheinen ausgewogen regelmäßig. FURIOS: Hauptsächlich Items des Angriffs tauchen auf. EINFACH: Items des Angriffs tauchen kaum auf. KEINE: Es tauchen keine Items auf.
RENNEN	Hier kannst du die Anzahl der Rennen bestimmen.

WETTKAMPF

Es gibt zwei Arten von Wettkämpfen: BALLONBALGEREI und MÜNZENJÄGER. Im **Einspieler-Modus** trittst du gegen computergesteuerte Gegner an. Im **Mehrspieler-Modus** kannst du gegen bis zu drei Freunde antreten.

Hinweis: Wettkämpfe werden immer als Team-Match ausgetragen. Der endgültige Sieg richtet sich nach der Zahl der erforderlichen Siege, die in den Regeln eingestellt wurde.

Wettkampf-Auswahl

BALLONBALGEREI

Lass die Ballons des Gegners zerplatzen. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

MÜNZENJÄGER

Sammle die Münzen auf dem Spielfeld ein. Das Team mit den meisten Münzen gewinnt.

Hinweis: Wettkämpfe werden auf speziellen Arenen ausgetragen, nicht auf den Rennstrecken anderer Spielmodi.

Regelauswahl (Wettkampf)

Folgende Regeln können in einem Wettkampf eingestellt werden.

COM	Der Schwierigkeitsgrad der COM-Fahrer: LEICHT, NORMAL oder SCHWER. **Hinweis:** Im **Mehrspieler-Modus** kannst du auch einstellen, dass KEINE COM-Fahrer teilnehmen.
FAHRZEUG	Wähle ALLE, KARTS oder BIKES. **Hinweis:** Diese Einstellung wirkt sich nur auf die COM-Fahrer aus.
ARENA	Die Arenen kannst du selbst AUSWÄHLEN, ZUFÄLLIG wählen lassen oder du spielst sie in REIHENFOLGE.
ITEMS	Das Auftreten von Items: FURIOS, EINFACH oder STANDARD.
SIEGE	Hier kannst du die Anzahl der benötigten Siege angeben.

Pausenmenü

Drücke ⊕ Pausenmenü einblenden während eines Spiels, um das **Pausenmenü** aufzurufen.

Hinweis: Manche Menüoptionen stehen nur in bestimmten Modi zur Auswahl.

FORTSETZEN	Schließe das **Pausenmenü** und setze das Spiel fort.
NEUSTART	Starte das Rennen/den Wettkampf von vorn.
KURS WECHSELN	Kehre zurück zur **Kurs-Auswahl**.
FAHRER WECHSELN	Kehre zurück zur **Fahrerauswahl**.
WIEDERHOLUNG FORTSETZEN	Schließe das **Pausenmenü** und setze die Wiederholung fort.
WIEDERHOLUNG NEU STARTEN	Starte die Wiederholung von vorn.
BEENDEN	Kehre zurück zum **Hauptmenü**.

Nintendo Wi-Fi Connection

In Mario Kart Wii kannst du mithilfe des Internets über die Nintendo Wi-Fi Connection gegen deine Freunde oder andere Spieler antreten. Um eine Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection herstellen zu können, benötigst du die folgende Ausrüstung:

Erforderliche Bestandteile:

Wii-Konsole, Wii-Fernbedienung 1
Mario Kart Wii-Disc 1
Breitband-Internetverbindung

Internetverbindung über WLAN
- Access Point oder Nintendo Wi-Fi USB Connector (separat erhältlich)
- Breitband-Internetverbindung, beispielsweise DSL oder Kabelverbindung

Internetverbindung über LAN (Ethernet)
- Wii LAN-Adapter (ETHERNET), LAN-Kabel (separat erhältlich)
- Breitband-Internetverbindung, beispielsweise über Breitband-Router oder Kabelverbindung

Detaillierte Informationen über die Verbindung findest du in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen (Wii-Systemeinstellungen und Datenverwaltung).

Wi-Fi Einstellungen
Um eine Verbindung zum Internet herstellen zu können, musst du deine Verbindung auf die Nintendo Wi-Fi Connection abstimmen. Wähle im **Wii-Menü** zuerst Wii-OPTIONEN, danach Wii-EINSTELLUNGEN und dann INTERNET aus.
Bitte schlage in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen (Wii-Systemeinstellungen und Datenverwaltung) nach.

Bei Verbindungsproblemen
Wenn eine Verbindung nicht aufgebaut werden kann, werden eine Fehlerbeschreibung und ein Fehlercode eingeblendet. Bitte schlage in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen (Problemlösungen) nach oder besuche support.nintendo.com, um weitere Informationen zu erhalten.
Hinweis: Werden die Fehlercodes 85010 oder 85020 eingeblendet, dann kann das an erhöhten Zugriffsraten auf Nintendo WFC liegen. Bitte warte einige Zeit ab, bevor du erneut eine Verbindung herstellst. Nintendo Wi-Fi Connection ist ein online spielbares System, welches Nintendo zur Verfügung stellt, damit Spieler sich weltweit verbinden und gemeinsam Spiele spielen können.
Der Name, den du für dieses Spiel verwendest, kann von anderen eingesehen werden, wenn du mit mehreren Spielern via Nintendo WFC spielst. Bitte verwende keinen Namen, der eindeutige Rückschlüsse auf deine Identität zulässt oder einen Namen, der andere Spieler beleidigen könnte. Außerdem solltest du deinen Beitrag zu einer freundlichen Atmosphäre in der Nintendo Wi-Fi Connection leisten. Bitte verwende keinen unangemessenen, beleidigenden, diskriminierenden oder anderweitig anstößigen Spielernamen. Spielernamen, die diesen Vorgaben nicht entsprechen, werden entfernt.
Um deine Privatsphäre zu schützen, gib bitte keine persönlichen Informationen wie beispielsweise Nachname, Telefonnummer, Geburtsdatum, Alter, E-Mail-Adresse oder Postanschrift preis, wenn du mit anderen kommunizierst. Außerdem sollte der Spitzname deines Miis nicht deinen wirklichen Namen beinhalten und keine persönlichen Informationen enthalten. Dies kannst du mithilfe folgender Maßnahmen gewährleisten:
- Ändere deinen Mii-Namen im Mii-Kanal.
- Wähle im **Profil-Menü** ein Gast-Mii (Seite 19).

Der Vertrag zur Nutzung der Wii-Services, welcher die Wii-Internet-Services und die Wii-Internet-Services-Datenschutzrichtlinie enthält, kann über die Systemeinstellungen der Wii-Konsole und online unter http://wiiportal.nintendo-europe.com/terms abgerufen werden.

Was ist ein Freundescode?

Dein Freundescode besteht aus 12 Ziffern und wird dir automatisch zugeteilt, wenn du zum ersten Mal eine Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection herstellst. Teile deinen Freundescode einem Freund mit und umgekehrt, sodass ihr euch gegenseitig in euren Freundeslisten registrieren könnt. Dein Freundescode und deine Wii-Nummer sind nicht identisch.
Das Freundescode-System wurde entwickelt, damit Spieler, die sich gut kennen, sicher gemeinsam spielen können. Sendest du deinen Freundescode an ein Internet-Forum oder gibst ihn an Personen weiter, die du nicht kennst, läufst du Gefahr, beschädigte Daten oder beleidigende Nachrichten zu erhalten, ohne deine Einwilligung gegeben zu haben. Teile deinen Freundescode nur Personen mit, die du kennst.

Nintendo Wi-Fi Connection

1

Im **Nintendo WFC (1S)-Modus** wird nur ein Controller an der Wii-Konsole angeschlossen. Im **Nintendo WFC (2S)-Modus** werden zwei Controller an der Wii-Konsole angeschlossen. Wähle den gewünschten Modus aus und drücke Ⓐ Bestätigen, um fortzufahren.

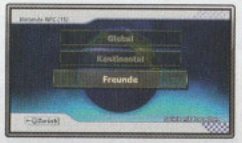
Hinweis: Im **Nintendo WFC (2S)-Modus** wird der Bildschirm geteilt. Auch die Controller-Registrierung und Mii-Auswahl für Spieler 2 wird vor Punkt **2** vorgenommen.

2

Der **Nintendo WFC-Bildschirm** erscheint und du wirst mit der Nintendo Wi-Fi Connection verbunden.

3

Sobald du erfolgreich verbunden bist, erscheint die **Nintendo WFC-Modus-Auswahl**. Wähle den gewünschten Modus und drücke dann Ⓐ Bestätigen.



Hinweis: Ist einer deiner Freunde zur selben Zeit mit der Nintendo Wi-Fi Connection verbunden wie du, ändern die FREUNDE-Schaltfläche und das Mii-Symbol deines Freundes die Farbe und entsprechende Symbole 😊 😊 zeigen seinen Status an.

GLOBAL

Suche nach Spielern aus der ganzen Welt.

KONTINENTAL

Suche nur nach Spielern aus deinem Teil der Welt.

Die Zahl deiner Renn-/Wettkampf-Punkte (R-/W-Punkte) ändert sich je nach deiner Leistung in einem Spiel.

Hinweis: Diese Punktzahl spiegelt deine Fahrleistung wider. Du startest mit 5 000 Punkten. Diese Zahl steigt oder sinkt je nachdem, ob du siegst oder verlierst. Außerdem bestimmt diese Punktzahl, auf welche Spieler du in globalen oder kontinentalen Matchs triffst – du wirst nur verglichen mit Spielern mit ähnlicher Punktzahl.

Weiter auf Seite 26

FREUNDE

Tritt gegen Freunde an, die du in deiner Freundesliste registriert hast.

Deine Leistung in einem Match mit Freunden ändert nicht die Punktzahl.

Hinweis: Du musst erst einen Freund in deiner Freundesliste registrieren (Seite 29), bevor du gegen ihn antreten kannst.

Weiter auf Seite 27

Global

Kontinental

1 Spielauswahl

Wähle einen von zwei Spielmodi: VERSUS-RENNEN oder WETTKAMPF.

Hinweis: Im **Versus-Rennen-Modus** erhältst du Renn-Punkte und im **Wettkampf-Modus** Wettkampf-Punkte. Die jeweilige Punktzahl ändert sich nur aufgrund deiner Leistungen im entsprechenden Modus.

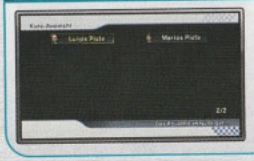
2 Fahrer-/Fahrzeug-/Drift-Modus-Auswahl

Wähle den Fahrer, das Fahrzeug und den **Drift-Modus** aus.

3 Suche nach Spielern

Die Suche nach Spielern wird gestartet. Sobald Mitspieler gefunden wurden, gelangst du zur **Kurs-/Arena-Auswahl**. Befinden sich die anderen Spieler gerade in einem Rennen oder Wettkampf, wird dir das Spiel bis zum Schluss gezeigt und erst danach geht es weiter.

4 Kurs-/Arena-Auswahl



Stimme für einen von insgesamt 32 verfügbaren Kursen oder eine von 10 Arenen. Das Roulette entscheidet, welche/r der ausgewählten Kurse/Arenen tatsächlich gefahren wird. Sobald der Kurs bzw. die Arena feststeht, startet das Spiel.

5 Nach dem Spiel

Am Ende eines Spiels werden je nach Platzierung Punkte vergeben oder abgezogen.

Hinweis: Ist ein Spiel beendet, kehrst du zurück zur **Kurs -/Arena-Auswahl**.

Freunde

Du kannst mit Freunden im **Grand Prix-Modus** (Seite 20) oder **Wettkampf-Modus** (Seite 22) spielen oder dich deinen Freunden anschließen, die sich gerade in einem **Nintendo WFC-Modus** befinden.

Hinweis: Im **Grand Prix-Modus** kannst du ein Solo- oder Teamrennen auswählen.

RAUM ERSTELLEN

1 Erstelle einen Raum

Wähle RAUM ERSTELLEN und drücke Ⓐ Bestätigen, um einen Raum für deine Freunde zu öffnen.

2 Suche nach Spielern

Warte, bis deine Freunde deinen Raum betreten.

Hinweis: Möchtest du deinen Raum schließen, wähle ZURÜCK und drücke Ⓐ Bestätigen. Schließt du deinen Raum, müssen ihn alle verlassen.

FREUNDESLISTE

1 Freunde treffen

Um einen Freund via Nintendo WFC zu treffen und gemeinsam mit ihm zu spielen, musst du erst FREUNDESLISTE, dann das Mii eines Freundes auswählen und Ⓐ Bestätigen drücken.

Das Mii-Symbol ändert sich, um den Status deines Freundes anzuzeigen.

2 Status eines Freundes prüfen

Wähle FREUND TREFFEN und drücke Ⓐ Bestätigen, um via Nintendo WFC mit diesem Freund zu spielen.

Hinweis: Der Status eines Freundes zeigt dir auch an, ob du ihn im Moment treffen kannst oder nicht.

Betritt den Raum eines Freundes für ein gemeinsames Spiel.

Triff einen Freund, der sich bereits in einem globalen oder kontinentalen Nintendo WFC-Spiel befindet.

Weiter auf Seite 28

Weiter bei 2 auf Seite 26

Fortsetzung von Seite 27

3 Nachricht senden

Du kannst jedem im Raum eine Nachricht senden, um zu entscheiden, was gespielt werden soll oder um einfach ein bisschen zu plaudern.

Hinweis: Befinden sich Spieler im Raum, die nicht in deiner Freundesliste registriert sind, wird die Option NEUE FREUNDE eingeblendet. Wähle NEUE FREUNDE und drücke Ⓐ Bestätigen, um diesen Spieler in deiner Freundesliste zu registrieren. Wenn er dich auch seiner Freundesliste hinzufügt, werdet ihr automatisch Freunde, ohne dass ihr eure Freundescodes manuell eingeben müsst.

4 Spiel wählen

Wähle START und drücke Ⓐ Bestätigen, um zur **Spielauswahl** zu gelangen. Entscheide dich für einen Spieltyp.

4 Auf den Spielstart warten

Sende deinen Freunden Nachrichten, während du darauf wartest, dass der Spieltyp ausgewählt wird.

5 Fahrer-/Fahrzeug-/Drift-Modus-Auswahl

Wähle den Fahrer, das Fahrzeug und den **Drift-Modus** aus.

6 Spieler bestätigen

Prüfe, ob alle Freunde, mit denen du spielen möchtest, anwesend sind.

7 Kurs-/Arena-Auswahl

Stimme für einen von insgesamt 32 verfügbaren Kursen oder eine von 10 Arenen. Das Roulette entscheidet, welche/r der ausgewählten Kurse/Arenen tatsächlich gefahren wird. Sobald der Kurs bzw. die Arena feststeht, startet das Spiel.

8 Nach dem Spiel

Fährst du einen Grand Prix oder Team-Grand Prix, kehrst du nach jedem der ersten drei Rennen zurück zu Punkt **7**. Aber in allen Spielmodi kehrst du nach dem letzten Match zurück zu Punkt **4** „Spiel wählen/Auf den Spielstart warten".

FREUNDESLISTE

Die Mii-Liste deiner registrierten Freunde wird angezeigt. Um den Status eines Freundes (ob er ein Raum-Ersteller oder überhaupt mit der Nintendo Wi-Fi Connection verbunden ist usw., **Seite 27**), seinen Spitznamen und Freundescode zu sehen, musst du nur das entsprechende Mii in der Liste auswählen. Du kannst auch Freundescodes aus der Freundesliste löschen.

Hinweis: In deiner Freundesliste können maximal 30 Freundescodes pro Fahrerprofil registriert werden.

Triff Freunde für ein Nintendo WFC-Match durch Auswählen der Miis (Seite 27)

FREUNDESCODE REGISTRIEREN

Um deiner Freundesliste einen Freund hinzuzufügen, musst du erst dessen Freundescode registrieren. Ihr müsst euch gegenseitig in euren Freundeslisten registrieren, damit ihr Mario Kart Wii-Freunde werdet und miteinander spielen könnt.

1 Zuerst musst du Freundescodes mit einem Freund tauschen.

2 Wähle FREUNDESCODE REGISTRIEREN, um den **Freundescode-Eingabebildschirm** aufzurufen. Gib den Freundescode deines Freundes ein, wähle O.K. und drücke Ⓐ Bestätigen. (Dein Freund muss das gleiche mit deinem Freundescode machen.)

3 Um den Vorgang der Freundescode-Registrierung abzuschließen und miteinander spielen zu können, müsst ihr euch beide mit der Nintendo Wi-Fi Connection verbinden.

Hinweis: Am schnellsten lässt sich die Registrierung von Freundescodes durchführen, wenn ihr beide gleichzeitig mit der Nintendo Wi-Fi Connection verbunden seid. Sollte vor Abschluss der Registrierung die Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection unterbrochen werden, müsst ihr euch erneut verbinden, um die Registrierung erfolgreich durchzuführen.

Nicht registrierte Freundescodes

Sind zwei Spieler verbunden, aber ein „?" erscheint in einer oder in beiden Freundeslisten, wurden die Freundescodes vielleicht nicht korrekt eingegeben. Lösche das „?" aus deiner Freundesliste und führe die Registrierung erneut durch.

Freundes-Miis und Spitznamen

Bei allen Freunden in deiner Freundesliste, die noch nicht registriert sind, wird nur der Freundescode angezeigt. Sobald die Registrierung abgeschlossen ist, werden auch deren Miis und Spitznamen angegeben.

Mario Kart-Kanal

Im Mario Kart-Kanal kannst du Geistdaten empfangen und deine eigenen Geistdaten an deine Freunde mittels WiiConnect24 senden. Außerdem kannst du Informationen über aktuelle Wettbewerbe einsehen.
Hinweis: Fügst du deinem **Wii-Menü** (Seite 12) den Mario Kart-Kanal hinzu, kannst du die Funktionen des Kanals sogar nutzen, ohne die Mario Kart Wii-Disc in deine Wii-Konsole eingeschoben zu haben. Allerdings musst du die Game Disc wieder einschieben, wenn du den Mario Kart-Kanal verlassen möchtest, um Rennen zu fahren oder andere Modi zu spielen, die nicht mit dem Kanal zu tun haben.

Um den Mario Kart-Kanal nutzen zu können, muss eine Internet-Verbindung bestehen und WiiConnect24 aktiviert sein.
Hinweis: Um mehr Informationen über die benötigten Einstellungen und Konfigurationen für eine Verbindung zum Internet zu erhalten, lies bitte die Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.
Vorsicht: Der Profilname, den du angegeben hast, ist bei Mehrspieler-Matches via Nintendo Wi-Fi Connection für andere Spieler einsehbar. Verwende bitte keinen Profilnamen, der Aufschluss über deine Identität gibt oder beleidigend ist.

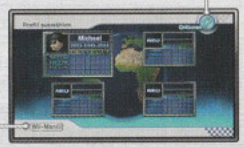
Was ist WiiConnect24?
Der WiiConnect24-Service ermöglicht, dass die Wii-Konsole auch im ausgeschalteten Zustand (**Standby-Modus**) 24 Stunden am Tag mit dem Internet verbunden ist. Auf diese Weise erhältst du jederzeit Daten der Kanäle und Nachrichten von Freunden und Familienmitgliedern.

Nutzung des Mario Kart-Kanals

1 Öffne den Mario Kart-Kanal über das **Wii-Menü** (Seite 12) oder über das **Mario Kart Wii-Hauptmenü** und drücke Ⓐ Bestätigen, um fortzufahren.

2 Hast du den Kanal über das **Wii-Menü** geöffnet, wird die **Fahrerprofil-Auswahl** (Seite 5) eingeblendet. Wähle ein Profil und drücke Ⓐ Bestätigen.

Optionen (Seite 12)



Wii-Menü

3 Das **Mario Kart-Kanal-Hauptmenü** wird eingeblendet. Wähle die gewünschte Option und drücke Ⓐ Bestätigen.

Infos
Informiert über Aktuelles, wie zum Beispiel Start oder Ende von Wettbewerben.

Hinweis: Siehst du die Meldung LADE AKTUELLE DATEN HERUNTER!, dann wähle sie an und drücke Ⓐ Bestätigen, um die Daten des Mario Kart-Kanals zu aktualisieren. Wählst du andere Meldungen, wie zum Beispiel EIN WETTBEWERB WIRD VERANSTALTET! an und drückst Ⓐ Bestätigen, wirst du entsprechend der Meldung weitergeleitet.
Hinweis: Folgende Symbole zeigen im Mario Kart-Kanal im **Wii-Menü** neue Informationen zu Wettbewerben oder Herausforderungen von Freunden (Seite 32).

Zeigt an, dass ein Freund dich herausgefordert hat.	Zeigt an, dass ein Wettbewerb startet.
Wird angezeigt, wenn du lange kein Geistrennen mehr gefahren bist.	Zeigt an, dass besondere Geistdaten heruntergeladen werden können.

FREUNDE	Betrachte die Freundesliste und registriere Freundescodes.
GEISTDATEN	Fahre gegen Geistdaten anderer Spieler aus der ganzen Welt. Du kannst auch Geistdaten ansehen, die du von deinen Freunden erhalten hast.
RANGLISTEN	Betrachte Ranglisten und lade Geistdaten von globalen und kontinentalen Champions herunter.
WETTBEWERBE (Seite 32)	Nimm an zeitlich begrenzten Wettbewerben teil.

FREUNDE

Hier kannst du FREUNDESLISTE auswählen, um Informationen über deine Freunde zu betrachten oder Freunde zu treffen, die mit der Nintendo Wi-Fi Connection verbunden sind (**Seite 27–29**). Oder du wählst FREUNDESCODE REGISTRIEREN, um deiner Freundesliste neue Freundescodes hinzuzufügen (**Seite 29**).

Hinweis: Öffnest du den Mario Kart-Kanal über das **Wii-Menü**, kannst du den Status deiner Freunde prüfen (**Seite 27**), ohne die Mario Kart Wii-Disc eingeschoben zu haben.

GEISTDATEN

GEISTRENNEN

Tritt via Nintendo Wi-Fi Connection in einer Serie von Geistrennen gegen Spieler aus der ganzen Welt an.

Hinweis: Geistdaten, die du im **Geistrennen-Modus** heruntergeladen hast, können nicht in deiner Liste heruntergeladener Geistdaten gespeichert werden.

HERUNTERGELADENE GEISTDATEN

Betrachte heruntergeladene Geistdaten und tritt gegen sie an oder lösche solche, die du nicht mehr brauchst.

Hinweis: Pro Fahrerprofil können 32 Geistdaten gespeichert werden.

RANGLISTEN

Betrachte hier die ZEITFAHREN-RANGLISTEN und WETTBEWERB-RANGLISTEN jedes Kurses. Die Mii-Menge ist folgendermaßen zu deuten: Links sind eher langsame Fahrer, rechts die schnelleren und die große Mitte repräsentiert die Fahrer, deren Zeiten sich ähneln.

Ranglisten ändern
Wähle aus, welche Ranglisten du betrachten möchtest: Globale, Kontinentale oder Freundes-Ranglisten.

Freundes-Miis (Seite 32)

TOP 10

Kurs/Wettbewerb ändern

Dein Mii (Seite 32)

Champion-Mii (Seite 32)

Geistdaten eines Rivalen (Seite 32)

Betrachte die Top 10-Rekorde des momentan ausgewählten Kurses oder Wettbewerbs.

Hinweis: Geistdaten der Top 10 können nicht heruntergeladen werden.

Freundes-Miis

Sie zeigen die Rekorde deiner Freunde auf dem ausgewählten Kurs an. Freundes-Rekorde werden automatisch via WiiConnect24 aktualisiert. Wähle ein Freundes-Mii aus und dann eine der folgenden Menüoptionen:

GEISTDATEN SENDEN	Sende einem Freund deine eigenen Geistdaten als Herausforderung.
WIEDERHOLUNG	Betrachte das Geistrennen eines Freundes.
GEGEN DEN GEIST ANTRETEN	Tritt im Zeitfahren gegen die Geistdaten eines Freundes an.

Hinweis: Du kannst bis zu fünf Herausforderungen auf einmal senden. Rekorde werden nicht angezeigt, wenn du keine Freundes-Rekorde heruntergeladen hast oder wenn keiner deiner Freunde ein Zeitfahren auf dem ausgewählten Kurs gefahren ist. Hat dein Freund dir keine Geistdaten als Herausforderung gesendet, wird nur GEISTDATEN SENDEN eingeblendet. Schickt dir ein Freund seine Geistdaten als Herausforderung, erhältst du eine entsprechende Nachricht und die Daten werden in der Liste deiner heruntergeladenen Geistdaten gespeichert.

Dein Mii

Hier wird dein Rekord für den ausgewählten Kurs angezeigt. Wähle dein Mii, um im Zeitfahren gegen deine eigenen Daten anzutreten oder die Wiederholung anzusehen.

Geistdaten eines Rivalen

Wähle RIVALE, um gegen die Geistdaten eines Spielers anzutreten, dessen Rekord etwas besser ist als deiner, oder betrachte die Wiederholung eines Geistrennens.

Hinweis: Geistdaten eines Rivalen werden in der Liste deiner heruntergeladenen Geistdaten gespeichert.

Champion-Mii

Wähle ein Champion-Mii an, um gegen dessen Geistdaten anzutreten oder die Wiederholung des Geistrennens zu betrachten.

Hinweis: Die Geistdaten eines Champions werden in der Liste deiner heruntergeladenen Geistdaten gespeichert.

WETTBEWERBE

Nimm an zeitlich begrenzten Wettbewerben teil, die gerade veranstaltet werden. Wähle zur Teilnahme START und drücke Ⓐ Bestätigen. Wähle nach dem Wettbewerb REKORD SENDEN, um deinen Rekord zur Wettbewerb-Rangliste zu senden.

Credits

■ GENERAL PRODUCER	Shigeru Miyamoto
■ PRODUCER	Hideki Konno
■ DIRECTOR	Yasuyuki Oyagi
■ PLANNING	Minoru Narita / Taku Matoba / Kentaro Tominaga / Yugo Hayashi / Kosuke Yabuki
■ PROGRAMMING DIRECTOR	Katsuhisa Sato
■ PROGRAMMING	Yusuke Shiraiwa / Yukihiko Ito / Keiichiro Kato / Ichiro Suzuki / Shigetoshi Kitayama / Jun Ito / Takeshi Miyamoto / Yoshinori Konishi / Takahiro Takayama / Kensuke Muraki
■ COURSE DIRECTORS	Hirotake Ohtsubo / Yoshihisa Morimoto
■ COURSE DESIGN	Koji Kitagawa / Taeko Sugawara / Akito Osanai / Yasutomo Nishibe / Miki Watanabe / Masahiro Kawanishi / Shunichi Shirai / Atsushi Miyagi / Mari Fujita
■ CHARACTER DIRECTOR	Daisuke Kageyama
■ CHARACTER DESIGN	Keisuke Nishimori / Tomomi Iwasaki / Yoko Tanaka / Kazunori Fujii / Hiroyuki Inoue / Takahiro Koizumi / Shuhan Goya / Shinsuke Yamasaki
■ UI DESIGN	Tokihiko Toyoda
■ EFFECTS DESIGN	Yoko Fukuda
■ DESIGN SUPPORT	Yoshiki Haruhana / Takahiro Hamaguchi / Keijiro Inoue / Akiko Hirono / Michiko Iwasawa / Takuro Shimizu / Takeshi Koike
■ MUSIC	Asuka Ohta / Ryo Nagamatsu
■ SOUND EFFECTS	Atsushi Masaki / Masato Mizuta
■ SOUND SUPPORT	Hajime Wakai
■ DEMO MOVIE DIRECTOR	Hiroyasu Kuwabara
■ DEMO MOVIE	Shigeki Yoshida / Daisuke Nobori / Eriko Kimura / Chiaki Aida / Naoki Mori
■ VOICE	Charles Martinet / Sam Kelly / Deanna Mustard / Kenny James / Caety Sagoian / Mercedez Rose / Takashi Nagasako / Katsumi Suzuki / Toshihide Tsuchiya / Kazumi Totaka / Ayumi Nagao / Fumihiro Okabayashi / Hitomi Hirose / Katsuhiro Harasawa / Takuya Sato / Tomo Adachi / Tomoyuki Higuchi / Yuko Kaida
■ PROGRESS MANAGEMENT	Keizo Kato
■ TECHNICAL SUPPORT	Hironobu Kakui / Shintaro Jikumaru
■ PROGRAMMING SUPPORT	Tetsuya Nakata / Keizo Ohta / Takuhiro Dohta / Programming Support Group
■ DEBUG	Yuuki Tanikawa / Akihiro Sakatani / Super Mario Club
■ NOA LOCALISATION	Gema Almoguera / Ann Lin / Reiko Ninomiya / Kevin Sullivan
■ NOA LOCALISATION MANAGEMENT	Nate Bihldorff / Jeff Miller / Leslie Swan
■ NOA PRODUCT TESTING	Masayasu Nakata / Robert Crombie / Kyle Hudson / Eric Bush / Sean Egan / Tim Casey / Patrick Taylor / Roger Harrison / Melvin Forrest / Israel Cruz-Morales / Jason Mahaffa / David Hunziker / Tomoko Mikami
■ NOE EUROPEAN LOCALISATION MANAGEMENT	Andy Fey / Takashi Katagiri
■ NOE TRANSLATION	Andrea Jähn / Thomas Berthollet / Amparo Almodóvar Prieto / Alessandro De Luca / Patrick Shields
■ NOE TESTING TEAM	Andrea De Benedetto / Patrick Thorenz / Guillaume Deschamps / Arrate Ugarte Sandonis / Pietro Faccio
■ NOE MANUAL LOCALISATION AND LAYOUT	Adrian Michalski / Silke Sczyrba / Peter Swietochowski / Jens Peppel / Yumie Yamane / Monika Humpe / Jan Muhl / Sascha Nickel / Sandra Bialys / Kathrin Grieser / Petra Becker / Alfiya Alesheva / Ursula Lipinski / Jasmina Libonati / Monika Händschke / Wojciech Sitarski / Manfred Anton / Oleg Sdarskij / Andrea Jähn / Christopher Caël
■ GRAPHIC SUPERVISORS	Yo Ohnishi / Tsuyoshi Watanabe
■ ARTWORK	Takayoshi Matsui / Keisuke Kadota
■ CG ILLUSTRATION	Yuri Adachi / Shigehisa Nakaue / Naoko Ayabe
■ CG ILLUSTRATION SUPERVISORS	Wataru Yamaguchi / Yusuke Nakano
■ SPECIAL THANKS	Shigeo Touma / Eitaro Yamamoto / Naoki Nakamura / Taro Bando / Takumi Kawagoe / Haruyasu Ito / DIGITALSCAPE Co., Ltd. / All EAD
■ EXECUTIVE PRODUCER	Satoru Iwata

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

Notizen

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen

Inhaltsbeschreibung

Durch das PEGI-Online-Logo wird der Spieler darauf hingewiesen, dass eine Online-Funktion für das Spiel besteht. Um weitere Informationen zur Online-Funktion des Spiels zu erhalten, besuche bitte http://www.pegionline.eu

Weitere Informationen zum PEGI-Einstufungssystem (Pan European Game Information) findest du unter:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,

das von dir erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Die Kennzeichnung erfolgt unter Verwendung der nachstehenden USK-Kennzeichen sowohl auf der Verpackung des Produktes als auch auf dem Datenträger selbst. Bitte beachte, dass die USK-Kennzeichnung auf dem Datenträger gemäß einer Ausnahmegenehmigung der Obersten Landesjugendschutzbehörden aus produktionstechnischen Gründen nur im Zweifarbendruck erfolgt. Beziehe dich in diesem Fall bitte auf die Texte im Inneren des USK-Kennzeichens auf dem Datenträger.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG findest du unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

24-MONATIGE HERSTELLERGEWÄHRLEISTUNG

Diese Herstellergewährleistung umfasst die von Nintendo of Europe GmbH („**Nintendo**") gelieferte Wii-Spielesoftware (das „**Produkt**").

Nintendo gewährleistet dem Erstkäufer des Produkts („**Sie**"/„**Ihnen**") nach Maßgabe der folgenden Bedingungen für die Dauer von 24 Monaten ab dem Kaufdatum die Freiheit des Produktes von Material- und Verarbeitungsfehlern.

Um Ansprüche aufgrund dieser Gewährleistung wirksam geltend zu machen, müssen Sie Nintendo innerhalb von 24 Monaten ab dem Kaufdatum über den Fehler des Produkts informieren und das Produkt innerhalb von 30 Tagen nach dieser Information an Nintendo zurücksenden. Stellt Nintendo nach Überprüfung des Produkts fest, dass das Produkt fehlerhaft ist, wird Nintendo nach eigenem Ermessen entweder das Produkt (oder den fehlerhaften Teil) kostenlos reparieren oder ersetzen oder Ihnen den Kaufpreis erstatten.

Diese Herstellergewährleistung lässt Ihre gesetzlichen Gewährleistungsansprüche unberührt.

GEWÄHRLEISTUNGSAUSSCHLUSS

Diese Gewährleistung umfasst nicht:

- Zubehör, Peripheriegeräte oder andere Artikel, die zum Gebrauch mit dem Produkt bestimmt sind, aber nicht von oder für Nintendo hergestellt werden (unabhängig davon, ob diese Artikel zum Zeitpunkt des Kaufs dem Produkt beigefügt waren oder nicht);
- außerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums gekaufte Produkte;
- Produkte, die weiterverkauft oder für Miet- oder wirtschaftliche Zwecke benutzt wurden;
- Fehler des Produkts, die verursacht wurden durch Unfallschäden, Ihre eigene Fahrlässigkeit und/oder die Fahrlässigkeit eines Dritten, unsachgemäßen Gebrauch, Gebrauch im Zusammenhang mit Produkten, die nicht von Nintendo geliefert oder lizenziert wurden (einschließlich nicht lizenzierter Spielerweiterungen oder Kopierlaufwerke), Gebrauch, der nicht der Nintendo Wii-Bedienungsanleitung oder anderen, dem Produkt beiliegenden Anleitungen, entspricht, sowie durch jeden anderen Grund, der kein Material- oder Verarbeitungsfehler ist;
- Produkte, die durch andere Personen oder Unternehmen als Nintendo verändert oder repariert wurden.

GELTENDMACHEN VON ANSPRÜCHEN

Bei Verdacht auf einen Defekt des Produkts setzen Sie sich bitte vor der Einsendung telefonisch mit der Nintendo Konsumentenberatung in Verbindung. Dort wird man eine genaue Fehleranalyse durchführen und Sie über die erforderlichen Schritte im Falle einer notwendigen Reparatur informieren.

Nintendo Konsumentenberatung
Tel. 01803 – 18 18 00
(0,09 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz.
Für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichende Tarife gelten.)*

* Bitte holen Sie vor dem Anruf das Einverständnis des Gebührenzahlers ein.

Wenn Sie das Produkt an die Nintendo Reparaturabteilung schicken, beachten Sie bitte Folgendes:

1. Benutzen Sie möglichst die Originalverpackung;
2. legen Sie eine Fehlerbeschreibung bei;
3. legen Sie eine Kopie des Kaufbelegs bei und achten Sie darauf, dass die Kopie das Kaufdatum des Produkts enthält; und
4. stellen Sie sicher, dass das Produkt innerhalb von 30 Tagen, nachdem Sie Nintendo den Fehler mitgeteilt haben, bei Nintendo eintrifft.

Die Anschrift der Nintendo Reparaturabteilung lautet:

Nintendo of Europe GmbH
Reparaturabteilung
Nintendo Center
63760 Großostheim

Wird der Fehler erst nach Ablauf der 24-monatigen Herstellergewährleistung entdeckt oder ist der Fehler nicht durch diese Gewährleistung gedeckt, könnte Nintendo trotzdem bereit sein, das Produkt (oder den fehlerhaften Teil) zu reparieren oder zu ersetzen. Für weitere Informationen hierzu, insbesondere zu etwaigen Kosten, wenden Sie sich bitte an die Nintendo Konsumentenberatung unter der oben genannten Telefonnummer.

SERVICE

Bei der Nintendo **Konsumentenberatung** gibt es unter der Rufnummer **01803 – 18 18 00** (0,09 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz. Für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichende Tarife gelten.) Antworten zu allgemeinen und technischen Fragen rund um Nintendo.

Bei Spielefragen hilft die Nintendo **Spieleberatung** unter der Rufnummer **09001 – 000 000** (1,99 € pro Anruf aus dem deutschen Festnetz. Für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichende Tarife gelten.) gerne weiter.

Beide Hotlines sind montags bis freitags von 13 bis 17 Uhr erreichbar.

SERVICE 24:7

Zusätzlich zu den beiden Live-Hotlines haben wir noch weitere Service-Angebote, die 24 Stunden täglich genutzt werden können:

Consumer Service Online: Ob technische Daten, Infos zu original Nintendo-Zubehör und Ersatzteilen, Erklärung der diversen Anschlussmöglichkeiten der Nintendo-Geräte und Hilfe bei der Durchführung einer Fehlersuche – Informationen dazu und selbstverständlich vieles mehr erfährt man unter **www.nintendo.de**.

Nintendo Helpline: Auch unter der Rufnummer **09001 – 111 000** (0,99 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz. Für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichende Tarife gelten.) erhält man Tipps und Spielehilfen zu zahlreichen Nintendo-Titeln.

Nintendo Fax-Abruf: Mit einem Faxgerät können hier schriftliche Tipps und Spielehilfen zu vielen Nintendo-Titeln abgerufen werden.

Genauere Informationen zu dem **Fax-Abruf** gibt es auf den Consumer Service-Seiten von www.nintendo.de oder bei der Nintendo Konsumentenberatung.

LUXEMBURG

[0407/LUX-NOE/RVL]

24-MONATIGE HERSTELLERGARANTIE

Diese Herstellergarantie umfasst die von Nintendo Benelux B.V. (**„Nintendo"**) gelieferte Wii-Spielesoftware (das **„Produkt"**).
Nintendo gewährleistet dem Erstkäufer des Produkts (**„Sie"/„Ihnen"**) nach Maßgabe der folgenden Bedingungen für die Dauer von 24 Monaten ab dem Kaufdatum die Freiheit des Produktes von Material- und Verarbeitungsfehlern.
Um Ansprüche aufgrund dieser Gewährleistung wirksam geltend zu machen, müssen Sie Nintendo innerhalb von 24 Monaten ab dem Kaufdatum über den Fehler des Produkts informieren und das Produkt innerhalb von 30 Tagen nach dieser Information an Nintendo zurücksenden. Stellt Nintendo nach Überprüfung des Produkts fest, dass das Produkt fehlerhaft ist, wird Nintendo nach eigenem Ermessen entweder das Produkt (oder den fehlerhaften Teil) kostenlos reparieren oder ersetzen oder Ihnen den Kaufpreis erstatten.
Diese Garantie steht der Anwendbarkeit der Bestimmungen des Gesetzes bezüglich der Garantie der Vertragsgemäßheit (Gesetz vom 21. April 2004 bezüglich der Garantie der Vertragsgemäßheit im Großherzogtum Luxemburg) und den Bestimmungen des Zivilgesetzbuches bezüglich der Garantie nicht entgegen. Diese Garantie wird zusätzlich zu ihrer gesetzlichen Garantie gegenüber Ihrem offiziellen Nintendohändler gewährt. Diese gesetzliche Garantie berechtigt Sie, jegliches Fehlen von Vertragsgemäßheit gegenüber Ihrem offiziellen Nintendohändler in der gesetzlich vorgesehenen Frist anzuzeigen (zwei Jahre ab der Ablieferung des Produktes im Großherzogtum Luxemburg).
Diese Garantie berührt in keinem Falle Ihre vom Gesetz zwingend vorgesehenen Rechte.

GARANTIEAUSSCHLUSS

Diese Garantie umfasst nicht:

- Zubehör, Peripheriegeräte oder andere Artikel, die zum Gebrauch mit dem Produkt bestimmt sind, aber nicht von oder für Nintendo hergestellt werden (unabhängig davon ob diese Artikel zum Zeitpunkt des Kaufs dem Produkt beigefügt waren oder nicht);
- außerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums gekaufte Produkte;
- Produkte, die weiterverkauft oder für Miet- oder wirtschaftliche Zwecke benutzt wurden;
- Fehler des Produkts, die verursacht wurden durch Unfallschäden, Ihre eigene Fahrlässigkeit und/oder die Fahrlässigkeit eines Dritten, unsachgemäßen Gebrauch, Gebrauch im Zusammenhang mit Produkten, die nicht von Nintendo geliefert oder lizenziert wurden (einschließlich, und nicht anschließend, nicht lizenzierter Spielerweiterungen oder Kopierlaufwerke), Gebrauch, der nicht der Nintendo Wii-Bedienungsanleitung oder anderen, dem Produkt beiliegenden Anleitungen entspricht sowie durch jeden anderen Grund, der kein Material- oder Verarbeitungsfehler ist;
- Produkte, die durch andere Personen oder Unternehmen als Nintendo verändert oder repariert wurden.

GELTENDMACHEN VON ANSPRÜCHEN

Um Nintendo über einen von dieser Garantie umfassten Fehler zu informieren, wenden Sie sich bitte an:

Nintendo Benelux B.V. / Nintendo Service Technique
Belgium Branch, Frankrijklei, 31–33
B-2000 Antwerpen – Belgien
Tel.: +32 3 224 76 83 (von Montag bis Freitag zwischen 11 und 17 Uhr)
(Anrufe aus Belgien werden nach den regulären Inlandstarifen abgerechnet, die der Netzbetreiber des Anrufers anbietet. Für Kunden, die von außerhalb Belgiens anrufen, gelten die Tarife für internationale Ferngespräche, die der Netzbetreiber des Anrufers anbietet. Bitte holen Sie vor dem Anruf das Einverständnis des Gebührenzahlers ein.)

Wenn Sie das Produkt an die Nintendo Reparaturabteilung schicken, beachten Sie bitte Folgendes:

1. Benutzen Sie möglichst die Originalverpackung;
2. legen Sie eine Fehlerbeschreibung bei;
3. legen Sie eine Kopie des Kaufbelegs bei und achten Sie darauf, dass die Kopie das Kaufdatum des Produkts enthält; und
4. stellen Sie sicher, dass das Produkt innerhalb von 30 Tagen, nachdem Sie Nintendo den Fehler mitgeteilt haben, bei Nintendo eintrifft.

Wird der Fehler erst nach Ablauf der 24-monatigen Herstellergarantie entdeckt oder ist der Fehler nicht durch diese Garantie gedeckt, könnte Nintendo trotzdem bereit sein, das Produkt (oder den fehlerhaften Teil) zu reparieren oder zu ersetzen. Für weitere Informationen hierzu, insbesondere zu etwaigen Kosten, wenden Sie sich bitte an:

Nintendo Benelux B.V. / Nintendo Service Technique
Belgium Branch, Frankrijklei, 31–33
B-2000 Antwerpen – Belgien
Tel.: +32 3 224 76 83 (von Montag bis Freitag zwischen 11 und 17 Uhr)
(Anrufe aus Belgien werden nach den regulären Inlandstarifen abgerechnet, die der Netzbetreiber des Anrufers anbietet. Für Kunden, die von außerhalb Belgiens anrufen, gelten die Tarife für internationale Ferngespräche, die der Netzbetreiber des Anrufers anbietet. Bitte holen Sie vor dem Anruf das Einverständnis des Gebührenzahlers ein.)

[1006/LUX-NOE/RVL]

Luxemburg

Fragen zu unseren Produkten? Dann kontaktiere den Nintendo Helpdesk!
Bitte sende deine Anfragen an:

Nintendo Benelux – Helpdesk
Frankrijklei 31–33
B-2000 Antwerpen – Belgien

[0107/STA-NOE/RVL]

SERVICE ÖSTERREICH

Bei Spielefragen und allgemeinen Nintendo Themen hilft die Hotline gerne weiter. Erreichbar montags bis freitags von 13 bis 17 Uhr unter der Rufnummer **0662 / 87 63 48***.

Bei der Konsumentenberatung gibt es unter der Rufnummer **0662 – 88921 – 30*** von Montag bis Freitag (13 bis 17 Uhr) Antworten zu technischen Fragen.
*(Entgeltfrei mit Ausnahme der üblichen Telefongebühren)

NINTENDO ONLINE CLUB für österreichische Nintendo Fans:

- Community, Foren von und für Nintendo Fans, persönliche Homepage, Gästebuch, Mail Client, u.v.m.
- Brandheiße News rund um Nintendo
- Tolle Gewinnspiele
- Download Archiv (Handybilder, Wallpapers, Screensaver…)
- exklusiver ClubShop
- Club Events
- persönliche Clubkarte

www.nintendoclub.at

[1107/WALD-NOE/RVL]

Probleme bei der Installation?

Technischer Support Schweiz

Bei Installationsproblemen und technischen Fragen hilft Dir unser Support-Team gerne weiter. Das Support-Team erreichst Du unter der folgenden Telefonnummer:

+41(0) 62 / 387 98 39

Mo – Fr 08.30 – 12.00 / 13.00 – 17.00

support@waldmeier.ch

RVL-RMCP-NOE

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim
www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz / Suisse:
Waldmeier AG
Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf

PRINTED IN GERMANY